LA REFORME

Par Lysser Fabian

INTRODUCTION 17 Juillet 5300

En l'an de grâce 5299, la France est réunifiée sous un seul roi, Val Abelain le juste, l'Oléan étant le seul état Franc indépendant. La Begik est livrée à la vengeance du l'infâme duc Shariskahn qui suit son expansion vers l'Est, tandis que Huon et ses troupes assiègent Karlay.

La chute de Karlay, le 7 novembre 5300, marquera une nouvelle ère pour les Granbretons, conduit par leur Empereur immortel Huon, ils réintègrent les ruines de Londra et créé une nation souveraine au cœur de la Granbretanne.

Pendant l'avancée de l'armée de Huon, l'ordre noir du Duc annexe une partie de la Germanie, devenue le Saint Empire, affaiblie par les guerres intestines, entre les royalistes et les révolutionnaires. Pendant ces années de conquête, la Normandia, puis la Picardia rejoignent le roi Abelain.

Huon n'aura eu besoin que de deux mois pour reconquérir son pays, la reine Flana, entouré d'une cours qui ne connaissait rien dans l'art de la guerre, quitta précipitamment la Granbretanne pour rejoindre son ami Dorian Hawkmoon en Kamarg. La place est désormais faite, les troupes de Huon partent à la conquête de l'Eire. En janvier, l'ordre Granbreton et ses meutes sont rétablis.

Depuis ce jour, les puissances de l'ancienne Europe opèrent des alliances officieuses et officielles. C'est pendant cette période, où de nouveaux royaumes furent créés et que la religion du Sincère Repentir se propagea dans toute l'Europe. Après une décennie de palabre et de félonie, dans chaque gouvernement siégeait un Grand Pontife du Sincère Repentir. Ainsi donc le Prophète étendait son pouvoir au sein des grandes puissances d'Europe.

Depuis ce jour, les sphères du pouvoir possède un conseiller papal, un Grand Pontife, aucune décision n'est prise sans l'approbation de celui-ci. Mais des nids de révolte naissent un peut partout, des Eveks parlent de réforme.

Son origine vient de l'invention de l'imprimerie importée de Perse. En 5351, l'Europe disposait d'environ 9 millions de livres, alors que 40 ans auparavant elle possédait moins de 100'000 manuscrits.

Nulle invention n'eut de répercussions aussi importantes et aussi immédiates sur la vie intellectuelle et sur la société. Plus les hommes ont lu, plus ils ont senti grandir en eux le goût de l'indépendance, plus les échanges d'idées se sont intensifiés et plus s'est aiguisé la critique de la société et de l'Eglise.

C'est durant cette période, qu'un homme se distingua, un Evek du Sincère Repentir, nommé Tetzel. Pendant ses débuts, en temps qu'Evek, il était plutôt préoccupé par son propre salut. C'est en étudiant les anciennes Ecritures qu'il trouva une réponse à tous les tourments qui l'assaillirent. En d'autres termes, il conclut que la justice de Dieu ne se fondait pas sur un penchant à condamner, mais sur la piété.

Depuis ce jour, il prôna, dans la cathédrale de sa ville et déclara sans cesse qu'une réforme était la seule solution pour un retour aux vraies valeurs humaines. Il fit connaître ses Thèses à travers tout le Saint-Empire grâce à l'imprimerie.

Les répercutions furent sans précédent, bientôt tous les Eveks modérés et leurs suivants approuvèrent les Thèses. Celles-ci arrivèrent vite aux oreilles de Roma et du Prophète, qui somma le roi du Saint-Empire, Auguste 1er, de mettre fin au trouble qui ébranle son pays en punissant les agitateurs. Mais les contestataires étant trop nombreux et le fait de châtier les réformateurs risquait un soulèvement local ou national, Auguste 1er n'entreprit rien.

La papauté réagis alors directement en publiant une bulle condamnant les écrits de Tetzel et ordonnant qu'ils fussent brûlés. Tetzel se vit donner soixante jours pour se rétracter ou être excommunié.

Malgré sa popularité, Tetzel fut forcé de se réfugier dans une forteresse de montagne, mais la réforme était déjà amorcée et se propagea dans toute l'Europe Occidentale. En voyant son pouvoir menacé, le Prophète ordonne à ses Eveks d'organiser une contre-réforme, mais il est trop tard pour étouffer le vent de révolte qui secoue l'Europe.

Le Culte du Vrai Dieu s'appropriera bien vite les Thèses de Tetzel et en fit leurs propres doctrines, désormais ce Culte devint bien plus qu'une secte, ses adeptes devinrent de plus en plus nombreux. En 5322 elle devint la deuxième religion d'Europe.

INTRODUCTION 17 Juillet 5300

Voici près d'une année que le roi-empereur immortel Huon a été détrôné, vivant depuis en Oléan avec ses derniers fidèles. Les PJs sont devenus les proches de Huon, leur confiant les missions les plus ardues mais en les récompensant substantiellement.

Durant l'assaut sur Liège, dernière ville de Begik encore debout, les PJs feront irruption dans un des nombreux palais de la ville. C'est là qu'ils rencontreront Manfred, un immortel, qui s'opposera au massacre de sa femme en se battant jusqu'à la mort. Après le combat, ils remarqueront que quelqu'un a été témoin de la scène. En poursuivant

la personne à travers les ruelles, ils parviendront à le rattraper dans le parc bordant le palais impérial. Il les suppliera de l'épargner, en échange de cette grâce il leur révélera l'existence de la guilde des Guetteurs, une société secrète qui observe et catalogue tous les faits et gestes des immortels. Chaque immortel possède son propre guetteur, qui se tien toujours à distance de leur sujet. Il leur donnera juste une adresse à Parye.

PARYE 19 Juillet 5300

Arrivé au bout de la campagne de Begik, qui n'est plus qu'un pays détruit pour la joie de tous les Granbretons et de Huon, les PJs pourront partir vers Parye, pour en savoir plus sur les guetteurs.
Mais ils seront retenus par les gardes du grand portail d'entrée, avant que la situation ne dégénère, Erlan en personne viendra calmer le jeu. Les PJs sentiront alors sa présence, puissante, les envahir.

Erlan se montrera réticent, si les PJs désirent lui parler, mais sera aussitôt plus enclin à converser, s'ils parlent de la guilde des Guetteurs. Avec beaucoup de retenu, Erlan leur proposera un marché, les accompagner à condition de laisser leurs armes en dehors de l'enceinte de la cité de cristal. En allant vers la demeure des Guetteurs, ils ne trouveront qu'une tour de cristal vide. En interrogeant les Reîtres et surtout le chef, ils apprendront que le Baron Wenken, propriétaire de la tour de cristal, est parti avec ses suivants en Moskovie.

L'ORDRE DES OURS 28 Juillet 5300

En traversant les pays tel que la Sweiss ou la Tchéka, ils découvriront que les peuples ont tous la même haine envers ceux qui porte un masque d'animal. Durant leur périple ils rencontreront Zolwatz, géant bulgare, un immortel garant de la paix au sein de la cité de Bratisva.
Pendant le franchissement d'une chaîne de montagne, les montures des PJs seront exténuées et elles ne tarderont pas à mourir. Ils avanceront alors avec peine à travers les vastes pleines couvertes d'un épais linceul blanc. Pendant près d'une semaine, ils se feront harceler par des Jaguars de guerre, des hordes sauvages, des sièges dans les villages.

Après le passage du col, les PJs pénétreront dans le royaume de Moskovie, où les PJs seront les témoins d'un pillage de la dernière ville libre de Pologne par l'armée Moskovite. En voyant les PJs, ils seront traqués, ils devront leur salut qu'à une chute vertigineuse dans le fleuve tourmenté de Warthe.

En reprenant conscience, les PJs se trouveront au pied du château de Smoska. Ils se sentiront aussitôt soulever par des soldats, leurs armures leurs rappelleront quelques chose en effet ils portent tous des masques d'Ours, un ordre banni il y a près de 300 ans.

Après quelques jours, les PJs feront la connaissance de Namri Halleck, Grand Connétable et fondateur de l'ordre de l'Ours, un immortel. Il se félicitera de sa prise et dira aux PJs qu'il va négocier leur libération contre une forte récompense.

CAPTIVITE 29 Juillet 5300

Les PJs se trouvent enfermés dans les geôles du château de Smolska, sans armes ni armure. Un mur les sépare, ne pouvant ce voir, ils pourront néanmoins ce parler sans trop de difficulté. Pendant près de dix ans, les PJs seront retenus prisonnier et nourris par les geôliers. Pendant ces dix années, ils devront maintenir leurs conditions physiques ou alors leurs caractéristiques diminueront, en fonction des jets de dés. Pendant cette période, les PJs devront, chaque année, effectuer un jet de SAN, il est probable qu'un ou plusieurs deviennent fou, certain guériront, peut-être.

Après dix années de captivité, des bruits de combats retentiront dans les couloirs du donjon. Le château est attaqué ! Après une heure de combat, le calme reprendra, les attaquants, des Ukraniens, libérant les PJs, mais leurs mettront des chaînes.

LE PALAIS DE JADE 12 Juillet 5310

Les Ukraniens emmèneront les PJs vers l'Est, plus exactement à ce qui sembleraient être leur capitale. En entrant dans la ville, l'armée sera acclamée par une foule en liesse, ils iront directement vers un palais de jade.

Dans les halles du palais, les PJs seront vendus, comme d'autres prisonniers ou esclaves ramenés des campagnes. Ils seront vendus à une compagnie de gladiateurs et iront directement dans l'arène de la ville. Pendant les premiers mois, ils suivront un entraînement intensif, pour ensuite distraire les Ukraniens dans les combats d'arène, les opposants à d'autres gladiateurs ou combattant des mutants ou autres créatures hostiles.

Après de nombreux combats, la renommée des PJs aura gagnée les pays voisins, attirant les foules, pour le plus grand plaisir de leur maître. C'est après l'une de ces journées qu'un visiteur descendra les voir dans leurs cellules. Leurs sens leur révéleront qu'il s'agit d'un immortel, tout comme eux. Il a soudoyé leur maître, pour compenser leur perte. Il abattra l'un d'eux à l'aide de son pistolet à poudre, pour ensuite tenter de décapiter celui qui est encore debout. Mais la situation lui échappera d'une manière ou d'une autre, permettant aux PJs de s'échapper.

EN ROUTE VERS LA MER NOIRE Janvier 5311

En s'enfuyant d'Ukranie, les PJs seront confrontés, en plus de leurs poursuivants, aux rigueurs du temps hivernal. Ils se lanceront à corps perdu dans les vastes plaines formant l'Ukranie, après quarante jours de marche, ils arriveront au bord de la mer d'Azov, non loin de là Jdan, une ville portuaire.

Mais avant d'y parvenir, ils devront tout d'abord semer leurs poursuivants, qui n'abandonneront pas de sitôt, ensuite ils devront trouver de quoi se nourrir, construire des abris pour la nuit, lutter contre un blizzard et se défendre contre les animaux sauvages ou les mutants.

A Jdan, les PJs pourront quitter la terre ferme pour regagner l'Europe de l'Ouest. N'ayant pas d'argent, ils pourront être engagés comme combattants embarqués. Lorsque le navire entrera dans la mer

Noire, ils apercevront une voile à l'horizon, un navire de l'Empire de Soliman. A cause de l'incompétence du capitaine, le navire se fera aborder par les Turcs, mettant l'équipage entier aux fers.

LE MONDE SOUTERRAIN
Février 5311

Dans les oubliettes de la citadelle Turc d'Ereg, où les prisonniers son laissé à leur propre sorts, les PJs découvriront un monde étrange. En effet les prisonniers ont établi leurs propres lois et obligations, le seul lien avec l'extérieur est lorsque les Turcs leur apportent la pitance. Dans ce monde, les plus forts deviennent les maîtres les autres doivent ce plier à leurs exigences ou mourir, d'autres s'isolent simplement. Dans ces oubliettes deux clans s'affrontent, celui du Moine et celui du Miteux. Les oubliettes sont un immense complexe composé de couloirs et de salles. En arrivant dans les oubliettes, ils se feront agresser par les autres prisonniers, les dépouillant de tous leurs biens.

C'est dans ces oubliettes que les PJs rencontreront un Granbreton de l'ordre du Renard, retenu prisonnier depuis le déclin de l'empire de Huon. Pendant ces années de captivité, il semble avoir complètement perdu l'esprit, mais pendant de courts moments, gardera une certaine lucidité. C'est durant ces moments qu'il leur parlera des découvertes faites par les Renards, lorsqu'ils ont bâti leur ambassade à Ereg. Un ancien site pré-apocalyptique souterrain renfermant de nombreuses machines terrifiantes. Les PJs seront pour un temps les témoins des luttes mesquines entre les deux clans, sans jamais avoir un combat rangé. Une centaine de jours leurs est nécessaire pour explorer minutieusement les oubliettes, pour trouver une sortie vers l'extérieur. Le seul endroit susceptible d'intéresser les PJs est la "Basse Fosse", un bassin d'eau insalubre où les prisonniers immergent le corps des morts. Mais le nombre de tentative de plongée en apnée ne leur révélera aucune porte de sortie.

C'est lors d'une de ces escapades nocturnes, qu'ils seront interpellés par le Valet, le bras droit du Moine, il leur proposera de le suivre. Ils pénétreront bientôt dans un boyau conduisant dans une petite salle gardée par deux hommes de mains. Derrière un rideau, les PJs découvriront une véritable fourmilière, des dizaines de prisonniers sont occupés à creuser un tunnel. Le Valet leur proposera de participer.

Leur participation durera près de 123 jours, jusqu'au jour où le Moine, informé par le Miteux arrive vers la galerie. Voyant son bras droit, il se jettera sur le Miteux, durant le combat, les deux instigateurs seront précipités dans le vide, s'écrasant 11 mètres plus bas.

Les deux chefs morts, les deux clans se monteront les uns contre les autres, et s'affrontent dans une bataille rangée. Mais le combat sera écourté, lorsqu'un immense tremblement secourra les oubliettes. La galerie vient de s'écrouler tuant le Valet sur le coup et découvrant une autre pièce. Les survivants pénétreront dans la nouvelle pièce, qui est en fait d'autres oubliettes, mais celles-ci sont occupées par des femmes. Le calme s'estompera bien vite, les hommes se rueront sur les femmes pour assouvir leurs besoins bestiaux.

La configuration de ces oubliettes est la même que les autres, sauf que cette fois-ci la basse fosse communique avec une ancienne pièce, dont les murs sont en acier. Un bourdonnement sourd baignera la pièce, ainsi que tout le complexe souterrain.

En ce dirigeant vers ce bourdonnement, les PJs atteindront une vaste pièce, où siège à son centre une immense boule de chair informe sur un socle d'acier. Des tubulures traversent de part en part l'amas visqueux, le bourdonnement provient de cette masse gélatineuse, qui pulse comme un battement de cœur. A ce moment la masse de chair vomira dix êtres humanoïdes qui prendront immédiatement la forme de soldats Turcs. Ils devront fuir vers la sortie, le parfum familier de la mer les conduira vers une ancienne conduite d'aération débouchant directement sur une falaise. Près de la corniche se trouve un wagon porté sur un câble en acier. Celui-ci descend 150 mètres plus bas vers une plate-forme installée sur la mer noire. Vite submergé par le nombre, les PJs céderont sous les assauts féroces des Turcs, ils devront s'enfuir à bord du Wagon pour atteindre la plate-forme au large. Mais les Turcs utiliseront un désintégrateur pour détruire le câble soutenant la structure. Les PJs feront alors une chute vertigineuse pour s'écraser sur les flots et les récifs, ils se noieront et ne se réveilleront que 40 ans plus tard !

MOUVEMENTS DE REVOLTE
Mars 5351

Quand les PJs reprendront conscience, ils se trouveront sur un bateau de pêcheurs, ils les débarqueront à leur village, près du Bosphore. N'oubliez pas de tenir compte de l'inactivité des PJs durant ces 40 dernières années.

Les PJs atteindront les montagnes Sweiss trois mois plus tard. Depuis cet endroit, ils s'apercevront que les temps ont changé. Deux religions majeures se partage l'Europe, l'église du Prophète, le Sincère Repentir et le Culte du Vrai Dieu. La France a une prédominance envers le Sincère Repentir, mais les adeptes du Vrai Dieu se font de plus en plus nombreux.

En atteignant Genv, les PJs pourront assister à la crucifixion massive des adeptes du Vrai Dieu sur la place publique, près de 300 hommes, femmes et enfants. Lorsque la foule verra les PJs, tous commenceront à les traiter de Philistins, puis leurs lancera des pierres, jusqu'à ce que la colère sois si grande que toute la foule les poursuivra pour les démembrer.
Fuyant Genv, ils se trouveront sur la route menant à Lyon, mais chaque fois qu'ils croiseront du monde, soi ils fuiront soi ils commenceront à les lapider. A Lyon, ils seront confrontés au même problème et seront contraints à fuir vers le sud, mais cette fois-ci ils seront poursuivis par la milice de Lyon.

ANDROGONE
14 Avril 5351

C'est durant cette fuite éperdue, que les PJs feront connaissance avec un vieil homme, qui ne portera aucun jugement sur la façon dont ils sont habillés. Il se présentera comme étant Androgone, savant et philosophe. Il a été banni

par le régent de Lyon pour avoir corrompu la jeunesse par ses propos et ses écrits.

Pendant ce séjour, il constatera le niveau de folie des PJs et voudra les aider. Mais pour soigner une maladie mentale, il faut 2D6 mois par personne, cette période est trop longue, c'est alors qu'il leur parlera que la grotte de Miras, située 100 km au Sud.

Près de Miras, ce trouve une grotte qui est gardée par un contingent entier de soldats du Prophète. Les PJs pourront entrer dans la grotte en empruntant une ancienne gêne de ventilation.

Les PJs se trouveront dans un immense couloir, en évoluant dans ce couloir, ils se trouveront isolé mentalement, chaque PJ devra désormais combattre sa propre folie tout seul. Suivant la maladie mentale le PJ sera confronté à un ennemi spécifique.

- **Sadique :** Le PJ est confronté à un bourreau obèse armé d'une hache à deux mains.
- **Schizophrène :** Le PJ doit affronter son double, les caractéristiques et les compétences sont identiques.
- **Tueur psychopathe :** L'ennemi se matérialise en un être livide couvert de scarifications et armé d'une épée lourde.
- **Xénophobe :** L'ennemi est un grand guerrier Massaï.
- **Berserk :** Un immense Minotaure se dresse face au PJ, il est armé d'un grand marteau.
- **Paranoïaque :** Le PJ est obligé de se battre contre un de ses amis de fortune.
- **Tyrannique :** Le Dieu fou fait face au PJ.
- **Sans sentiment :** Un robot attaquera le PJs, il est armé d'une tronçonneuse.
- **Asocial :** Le PJ se voit confronté à lui-même.
- **Hypocondriaque :** Une créature informe, recouverte de tumeurs cancéreuses, fait face au PJ.

Après avoir terrassé leurs ennemis, les PJs se retrouveront ensemble, à l'extérieur, guéris de leur maladie mentale, leur SAN est revenue à son maximum.

MANFRED HAWKMOON 18 Avril 5351

Sur la route reliant Lyon et la Kamarg, les PJs pourront voir un grand cortège quittant les territoires de la Kamarg pour se diriger vers Lyon. En se rapprochant de la foule, les PJs apprendront qu'un mariage va avoir lieu entre Manfred Hawkmoon et la fille du roi de France à Parye. Les Kamargais sont du culte du Vrai Dieu, tandis que le reste de la France appartient au culte du Sincère Repentir. Ce mariage permettra à la France de sortir de cette guerre fratricide qui confronte les deux cultes d'Europe. Cette paix permettra d'unifier les Francs et ainsi combattre les Spanyars.

A Parye, les auberges sont toutes complètes, en effet, des milliers de pèlerins sont venus pour voir le mariage. Les tensions subsisteront, tous ceux qui ne porte pas d'habits noirs (couleur des adeptes du Sincère Repentir) seront traités avec désinvolture et animosité, quelques rixes auront lieux.

Le mariage aura lieu le jour saint, après la cérémonie, la noblesse se rendra dans la cour du palais royal. Les conversations se porteront toutes sur les derniers événements, les nobles ne sont pas dupes, ce mariage ne mettra pas fin à la guerre civil. Comme pour prouver ces dires, quelques jours plus tard, un disciple du Sincère Repentir vient d'attenter à la vie de l'Amiral de Coligny. Les partisans de Manfred demande que justice soit faite et menace ouvertement la reine Hortense que si elle ne rend pas justice, ils le feront eux même.

Pour éviter une vengeance de la par des réformateurs, la reine Hortense décide de prendre l'avantage en ordonnant à ses fils de tuer tous les chefs des réformateurs tout en épargnant Manfred Hawkmoon.
Le massacre aura lieux la nuit suivante, lorsque les PJs se trouveront dans les ruelles de Parye. Là ils verront une horde furieuse s'abattre dans les rues de Parye tuant toute personne ne portant pas les habits noirs du Sincère Repentir. En effet la frénésie des fils de la reine gagna vite sur tous leurs loyaux sujets et tous veulent désormais tuer tout réformateurs, homme, femme ou enfant.

L'EVEK

C'est dans ce chaos que les PJs devront évoluer et trouver le plus vite possible un refuge. Dans leur fuite éperdue, ils se trouveront nez à nez avec une petite troupe de milicien qui sont en train de fouiller les cadavres. C'est à ce moment que les PJs ressentiront la présence de l'un des leur. En se retournant, ils verront un cavalier vêtu d'une large robe noire, il s'agit d'un Evek. Sans quitter les yeux les PJs, il demandera aux hommes s'ils l'ont trouvé. C'est alors qu'un vieil homme sortira de sous une porte cochère et partira en courant. L'Evek hurlera à ses hommes de le rattraper au plus vite et dira aux PJs qu'il est trop occupé en ce moment, mais qu'ils ne perdent rien pour attendre.

En suivant à distance l'Evek et ses hommes de mains, ils entendront le tumulte d'une bataille. Sur une place un véritable combat rangé à lieu, d'un côté l'Evek et ses adeptes, de l'autre les hommes de Manfred. Dans ce tourment, les PJs pourront clairement voir que le vielle homme est en mauvaise posture, en effet, il ne reste plus que deux soldats pour le protéger des assauts féroces de cinq adeptes du Sincère Repentir. Les PJs pourront en venir à bout avec beaucoup de difficultés, leurs caractéristiques, assez basses, leur donneront de nombreuse difficulté pour battre leurs adversaires. Après un combat long et fastidieux, les PJs pourront interroger le vielle homme, mais celui-ci est en train de se vider de son sang, il leur dira de retrouver le livre, avant de pousser un son dernier soupir. En se retournant vers les combats, les PJs verront l'Evek partir au galop en brandissant un objet, tout de suite après les soldats du Sincère Repentir se replieront.

LE PROPHETE

Vraisemblablement le vieil homme possédait quelque chose suffisamment important pour qu'un Evek s'occupe des basses besognes. L'immortalité de l'Evek et l'objet tant convoité doit sûrement suffire à titiller la curiosité des PJs qui se lanceront à la poursuite de l'Evek et de ses sbires. Ils devront tout d'abord

se frayer un passage au sein de la place joncher de cadavres et de mourants.

Au coin d'une rue, ils verront les cavaliers s'enfuir en cherchant à quitter la ville par la porte sud, les poursuivre ne sera pas chose facile, en effet les combats on pris de l'ampleur et il sera très difficile de traverser la ville et d'en sortir. Arrivé aux portes de la ville, l'Evek et ses acolytes seront déjà loin. La porte sud n'était pas la plus proche ce qui prouve que l'Evek se dirige en ce moment vers une destination inconnue au sud.

Il n'existe qu'une seule route allant vers le sud, elle passe par Nevers, Lyon puis atteint la Kamarg. Un jet réussi en Pister confirmera ces dires, de plus ils pourront savoir que les cavaliers ont poussé leurs montures au triple galop. Les PJs devront faire de même s'ils veulent rattraper l'Evek.

En passant par Nevers, les PJs pourront interroger les villageois, quelques peu réticent, s'ils ont vu un groupe de cavaliers. En leur donnant quelques pièces, les villageois deviendront loquace et informeront les PJs qu'un Evek s'est arrêté à une auberge puis est repartis à l'aube vers Lyon. Les PJs devront faire vite, ils ont environ cinq heures de retard s'ils ce dépêche ils atteindront Lyon en même temps que les autres, quelques jet d'Equitation seront nécessaire.

A Lyon, une ville de grande importance, les PJs auront plus de mal à savoir si l'Evek et ses sbires son bien passé par-là. Les recherches leur demanderont beaucoup plus de temps mais, après plusieurs heures, ils apprendront de la part d'un garde cantonné au pont-levis, que l'Evek est arrivé ce matin puis est repartis avec ses hommes, suffisamment équipé pour traverser les Alpes.

Les seuls cols que peuvent emprunter les cavaliers sont celui qui mène vers l'invincible citadelle ou la Vielle Route qui rejoins Torino. Il est clair que l'Evek se dirige désormais en Italia et la seule route praticable traversant les Alpes est la Vielle Route.

Après le col, les PJs franchiront les murailles de Torino, à leur stupéfaction, ils trouveront, au milieu d'une grande place, la statue de l'Evek, personnage célèbre dans la région et adulé par tous. Là, les PJs trouveront facilement la demeure de l'Evek, il habite le palais de la ville, situé sur la colline.

Pénétrer dans le palais durant le jour est impossible, des gardes sont postés tout autour du bâtiment, la nuit sera plus propice pour une action d'infiltration. Au cœur du palais, les PJs sentiront soudain la présence de l'Evek. Il s'écartera d'une colonne d'un couloir avec ses hommes et dira aux PJs que ce qu'ils cherchent s'éloigne désormais d'eux pour être apporté au Prophète, le combat débutera alors. Lorsqu'un PJ aura tuer l'Evek par un Quikenign, les phénomènes qui se produiront feront fuir tous ses hommes. Après avoir reçu l'énergie de l'Evek, les caractéristiques du PJ seront revenues au niveau d'origine. Les bruits du combat auront réveillé tout le palais, des gardes grouilleront bientôt à travers toute la ville, les PJs ne devront pas perdre de temps et fuir au plus vite.

La route sera longue jusqu'à Roma, mais les PJs devront tout d'abord semer leur poursuivant. Après une marche forcée de près d'une semaine, ils verront à l'horizon un grand pic surgissant des maisons basses de Roma, la forteresse du Prophète. Y pénétrer sera une chose bien plus difficile que pour le palais de l'Evek, en effet les gardes du Prophète sont des fanatiques qui ne servent que leur chef qu'ils considèrent comme un dieu vivant. Le seul moyen de pénétrer dans la citadelle est en passant par les douves qui la cernent, des conduits des latrines ci déversent. Arrivé dans le collecteur principal, les PJs devront trouver un moyen pour enlever les grilles scellant tous les conduits secondaires.

Dans la forteresse, les PJs seront confrontés à la vigilance des gardes. Trouver les appartements du Prophète ne sera pas dur, ils se situent au somment de la tour principale. Là, ils se débarrasseront d'abord des gardes pour ensuite pénétrer dans les appartements du Grand Pontife, c'est lorsqu'ils seront dans la salle du trône, qu'ils seront soudains submergés par un million d'émotions et de sentiments en même temps. Ce bouleversement psychique mettra les PJs à terre, ils resteront sonnés pendant plusieurs secondes, puis ils verront, au fond de la pièce, une silhouette massive portant dans sa main gauche un Katana.

Il s'agit du Prophète, l'immortel le plus vieux que la terre aie jamais porté, d'après ce que les grimoires et autres manuscrits que les Guetteurs ont pu rassembler et d'après leurs hypothèses il aurait plus de 8'000 ans ! Mais le plus important, c'est que les PJs on devant eux le plus redoutable adversaire.

Lorsque les PJs seront de nouveau debout, le Prophète sera entouré de ses gardes personnels, le meilleur des PJs combattra le Prophète, tandis que les autres seront occupés par les gardes. Le combat sera rude, en effet le Prophète possède cinq bottes secrètes à 90 %, de plus son Katana semble indestructible, à force d'avoir subit des trempes consécutives.

Après ce combat titanesque qui se finira sur le toit de la citadelle, les PJs trouveront sur le corps du Prophète l'objet tant convoité. Il s'agit d'un livre, l'un des livres le plus vieux de la création où l'on raconte l'histoire de la création, du fils de Dieu, un livre prêchant la tolérance, le respect d'autrui, ce livre n'est autre que La Bible.

En entendant les renforts arriver, les PJs n'auront qu'un moyen de s'en sortir, sauter de la tour. Revenant à eux, les PJs seront entourés par de nombreux habitants de la ville qui prendront vite peur et fuiront. Les PJs devront vite prendre leurs jambes à leur cou et quitter au plus vite l'Italia. Ils seront désormais connus comme des déicides.